GAME BOY ADVANCE™

KONAMI®

AGB-ACHP-EUR

Castlevania™
Harmony of Dissonance

INSTRUCTION BOOKLET

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ⓝ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET ⓝ SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

English 4
Español 46
Deutsch 18
Nederlands 60
Français 32
Italiano 74

Thank you for selecting Konami's CASTLEVANIA – HARMONY OF DISSONANCE for your GAME BOY ADVANCE™. To ensure maximum enjoyment of this game, please read this instruction booklet thoroughly. Always save this book for future reference.

Contents

PROLOGUE	5
STARTING THE GAME	6
GAME STRUCTURE	6
SAVING & LOADING A GAME	6
THE GAME SCREEN	8
CONTROLS	9
STATUS SCREEN	10
ATTACKING	11
ITEMS	13
HINTS & TIPS	14
CHARACTERS	14
CONSUMER INFORMATION	16
CREDITS	88
WARRANTY	90

Prologue

Nearly fifty years have passed since Simon Belmont rescued the land from the curse of Dracula.

Juste Belmont, a direct descendant of the Belmont Clan, is destined to seek the relics of Dracula, left behind after Simon's triumph.

One fateful day, Juste's best friend, Maxim, returns from a two-year training expedition, his entire body covered in wounds.

Maxim regretfully informs Juste that their childhood friend, Lydie, has been kidnapped.

The kidnapping firmly etched in his mind, Maxim is unable to recall any other details of his travels. Despite his injuries, he leads Juste to the place where he believes Lydie is being held.

Making their way through the thick fog, the two stumble upon a mysterious castle that does not appear on any map… Could this be the legendary castle of Dracula?

The castle stands there as if an illusion, shining double in the moonlight and silently beckoning the adventurers to enter…

Starting the Game

1. Insert the CASTLEVANIA – HARMONY OF DISSONANCE™ Game Pak into your GAME BOY ADVANCE™ and turn the power ON.
2. At the Title Screen, select START GAME and press the A Button.

Game Structure

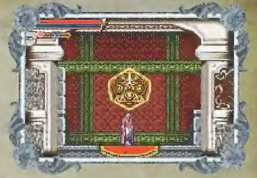
While searching the castle, players will discover a variety of items and weapons, these can be used to defeat enemy monsters. As progress is made the game map will be revealed bit by bit.

Saving & loading a Game

While advancing through the game, it is possible to temporarily interrupt gameplay and save the current game conditions (character level, experience points, items, progress in the story) onto the Game Pak. When the game is played again, it is possible to continue a previous game by loading game data from the Title Screen. A maximum of three records can be saved on the Game Pak.

SAVING A GAME

You can save your game in a save room (see screenshot). Press the Control Pad ▲ when you are in front of the cube to bring up a message prompting you to save, and follow this message. All your current game conditions will be saved.



QUICK SAVE

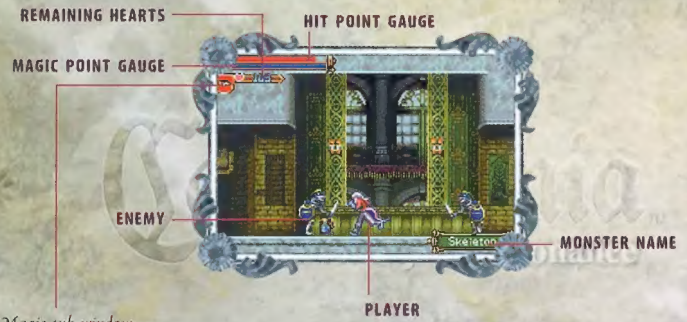
For those times when you need to save the game quickly, such as when on a train or when something comes up all of a sudden, but aren't close to a Save Room… For times such as these the game provides a Quick Save feature. It allows you to save your game anytime and anywhere by selecting SAVE ROOM on the Status Screen (this excludes certain cases, such as when fighting bosses or during story events). However, when Quick Save data is loaded, the game is resumed at the last save room that the player used. (Don't worry: experience points, items, and story progress are saved when using Quick Save.)

(Note that Quick Save cannot be used if the game has not yet been saved in a Save Room.)

LOAD

When Quick Save data is loaded, the start location will be the last Save Room used by the player. However, the level, experience points, items, etc. will be restored to their state at the time of the Quick Save.

The Game Screen



Magic sub-window
Background color corresponds to the currently selected spell book.
(Refer to the p12 on how to use spell books)

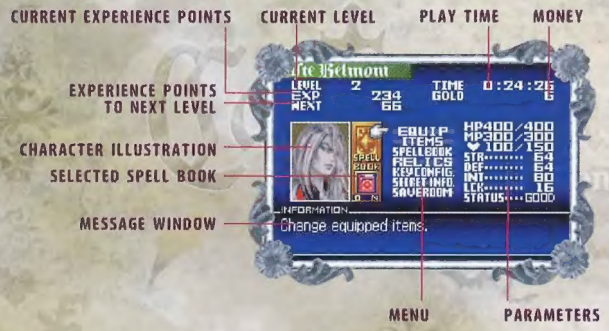
Controls

Control Pad: move
Control Pad ▼: crouch
A Button: jump (distance of jump depends on how long you hold the button)
B Button: attack with whip
L Button: dash left
R Button: dash right

Start: display Status Screen
Select: display map
Control Pad ▲ + B Button: sub-weapon attack
Control Pad ▼ + L Button + R Button: switch spell book on/off
B Button (hold) + Control Pad: brandish whip
Control Pad ▼ + A Button: jump down when floor is thin

Status Screen

You can bring up the Status Screen by pressing START during the game. In the Status Screen, you can check your character's parameters, money, experience points, etc. Make selections in the menu with the Control Pad. Enter your selection with the A Button and cancel it with the B Button.



EQUIP
Displays equipped items. Equipped items can be changed.

ITEMS
Shows expendable items, such as recovery items, held by the player. Items can also be used.

SPELL BOOK
Displays and selects spell books you are carrying. Turns the selected spell book on and off.

RELICS
Displays all magical relics you're carrying, and allows you to enable/disable them.

KEY CONFIG
Change the button configuration.

SECRET INFO
Various items are displayed when certain conditions are fulfilled. Search for these conditions.

SAVE ROOM
Quick save. Your current game progress is saved at the last save room you have visited. (See Saving & Loading a Game on p6 for more information.)

Attacking

You can make two different attacks: an attack with your whip and one with your subweapon.

ATTACKING WITH THE WHIP
Your main attack, the whip, is cracked forward in a straight line. Hold down the attack button to brandish the whip, and use the Control Pad to brandish the whip in all directions.

ATTACKING WITH A SUB-WEAPON
Attacking with a sub-weapon uses up hearts. Only one sub-weapon can be used at a time. Sub-weapons are used by pressing ▲ on the Control Pad together with the attack button (B Button).

There are six types of sub-weapon:

SUB-WEAPON ATTACKS USING SPELL FUSION

Spell fusion is a mode of attacking in which the player can use a variety of different magic spells. With spell fusion the player can combine the sub-weapon and spell books to cast dozens of magic spells.

Attacking using spell fusion consumes magic points, but can unleash an extremely potent attack capable of giving the player the upper hand. To attack with magic, turn the spell book on (SPELL BOOK on the Status Screen) and attack with the sub-weapon. When the spell book is off, the attack becomes a normal sub-weapon attack. Spell books are hidden throughout the castle.

The following are examples of the different spells:

FIRE BOOK + AXE = SOUL OF HYDRA

Two fire dragons set upon the enemy.

WIND BOOK + CROSS = GUARDIAN CROSS

A holy cross revolves around you and wards off enemy attacks.

There are five different types of spell books:

FIRE BOOK
Flame power is added to the sub-weapon, and you are able to cast various spells.

ICE BOOK
Ice power is added to the sub-weapon, and you are able to cast various spells.

BOLT BOOK
Lightning power is added to the sub-weapon, and you are able to cast various spells.

WIND BOOK
Wind power is added to the sub-weapon, and you are able to cast various spells.

SUMMONING TOME
Various apparitions corresponding to the different types of sub-weapon are summoned from the nether world.

Items

There are five different types of item that you can obtain.

EQUIPPED ITEMS

Items for boosting whip strength or the player's defensive ability. Equipping the whip with magical stones can make the whip stronger.

EXPENDABLE ITEMS

Items that disappear after being used, such as recovery items. These items can be used by choosing ITEMS from the menu in the Status Screen.

SPELL BOOKS

Spell books can enable the use of collaborative magic by combining them with the subweapon. There are spell books with various different attributes, such as the Fire Book and the Bolt Book.

RELICS

These items are necessary for progressing through the game. Carrying them will empower the player with certain effects. You can turn the effect of each relic on and off.

COLLECTOR'S ITEMS

These items are not necessary to the game. They can be collected and displayed in specially provided rooms.

Hints & Tips

Master the basics of the whip attack. Use the L and R Buttons to strike enemies and quickly dash out of their way.

Cleverly use the sub-weapons to defeat opponents that are difficult to fight with the whip!

Spell fusion (magic) is a potent tool when the going gets tough! It's definitely helpful to remember your favorite combinations of books and weapons!

This game is set in an immense castle. Keep checking the map with SELECT as you search through every nook and cranny. Thorough investigation is bound to turn up secret items hidden in the castle!

Characters

JUSTE BELMONT

The main character of the story. He is a descendant from the Belmont Clan, renowned as the fiercest vampire hunters. Also closely related to the Belnades Family, so he has magical powers to boot. Having abilities considered prodigious even among his fellow Clan members, at the young age of 16 he inherited the whip passed down from his forefathers: the Vampire Killer.

MAXIM KISCHINE

Childhood friend of Juste, and also his rival. Wields a unique sword called the Stellar Sword. He departed on a journey for training two years ago, after Juste inherited the Vampire Killer.

LYDIE ERLANGER

Childhood friend of Juste and Maxim. The two men have a heavy burden upon their shoulders, and she is an invaluable presence around whom they can feel at ease.

Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE "POPPING" SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [–] ends must face the proper direction). The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries). Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium. Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging. Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

⚠ WARNING – REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING – SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
Parents should watch when their children play video games. STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

Danke, dass du dich für Konamis CASTLEVANIA – HARMONY OF DISSONANCE für deinen GAME BOY ADVANCE™ entschieden hast.
Damit das Spiel optimal läuft, solltest du dieses Handbuch aufmerksam lesen.
Außerdem solltest du es später immer griffbereit haben.

Inhalt

PROLOG	19
SPIEL STARTEN	20
SPIELAUFBAU	20
SPEICHERN UND LADEN	20
DER SPIELBILDSCHIRM	22
STEUERUNG	23
STATUS-BILDSCHIRM	24
ANGRIFF	25
GEGENSTÄNDE	27
TIPPS & TRICKS	28
SPIELCHARAKTERE	28
VERBRAUCHERINFORMATIONEN	30
CREDITS	88
HELPLINE	91

Prolog

Fast 50 Jahre sind nun schon vergangen, seit Simon Belmont das Land von Dracula befreit hat.

Nun wandelt Juste Belmont, ein direkter Nachkomme der Belmonts, auf den Spuren seiner Ahnen.

Eines Tages kehrt Justes bester Freund Maxim schwer verletzt von einer zweijährigen Expedition zurück. Sein Körper ist mit unzähligen Wunden übersäht.

Zerknirscht gesteht Maxim Juste, dass ihre gemeinsame Freundin Lydie entführt wurde.

An mehr kann sich Maxim nicht erinnern! Trotz seiner Verletzungen führt er Juste an den Ort, an dem er Lydie vermutet.

Tagelang stolpern die beiden durch einen undurchdringlichen Nebel, bis sie schließlich ein unheimliches Schloss erreichen, das auf keiner Karte eingezeichnet ist ... stehen sie etwa vor der legendären Trutzburg des Grafen Dracula?

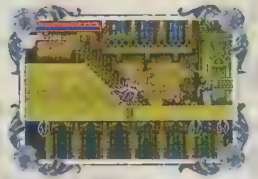
Majestätisch hebt sich die Silhouette des riesigen Schlosses vom nächtlichen Himmel ab. Vorsichtig betreten unsere Helden das düstere Gemäuer ...

Spiel starten

1. Lege das CASTLEVANIA – HARMONY OF DISSONANCE™ -Spielmodul in deinen GAME BOY ADVANCE™ ein und schalte das Gerät EIN.
2. Wähle im Titelbildschirm START GAME (Spiel starten) und drücke den A-Knopf.

Spielaufbau

Während du das Schloss erforschst, entdeckst du verschiedene Gegenstände und Waffen, mit denen du die Bewohner des Schlosses besiegen kannst.
Im Laufe des Spiels wird die Karte Stück für Stück enthüllt.

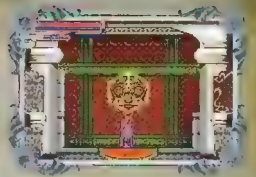


Speichern und Laden

Du kannst das Spiel jederzeit unterbrechen und das Level deines Helden, seine Erfahrungspunkte und seine Fortschritte auf ein Spielmodul speichern. Wenn du das Spiel das nächste Mal startest, hast du die Möglichkeit, den gespeicherten Spielstand (im Titelbildschirm) zu laden.
Auf einem Spielmodul können maximal drei Spielstände gespeichert werden.

SPEICHERN

Du darfst dein Spiel in einem Speicher-Raum speichern (siehe Screenshot). Stelle dich vor den Würfel und rufe mit dem Steuerkreuz ▲ eine Speichermeldung auf. Folge anschließend den Bildschirmanweisungen. Der aktuelle Spielstand wird nun gespeichert.



SCHNELL SPEICHERN

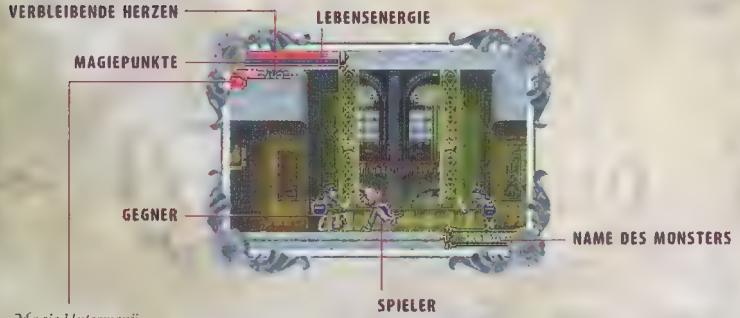
Manchmal musst du das Spiel schnell speichern (beispielsweise, wenn etwas Unerwartetes passiert).
Tja, was tun, wenn gerade kein Speicher-Raum in der Nähe ist?
Kein Problem. Für derartige Fälle gibt es die Funktion "Schnell speichern". Auf diese Weise kannst du das Spiel jederzeit speichern. Wähle dazu im Status-Bildschirm einfach die Option SAVE ROOM (Speichern-Raum). Wenn du gegen einen Endgegner kämpfst, oder eine Zwischensequenz abgespielt wird, kannst du leider nicht speichern. Nach dem Laden einer Schnellspeicher-Datei wird das Spiel im zuletzt verwendeten Speicher-Raum fortgesetzt. (Keine Sorge: Natürlich werden deine Erfahrungspunkte, deine Gegenstände und deine Fortschritte wiederhergestellt.)

(Hinweis: Der Schnellspeicher-Modus ist erst verfügbar, nachdem du das Spiel einmal in einem Speicher-Raum gespeichert hast.)

LADEN

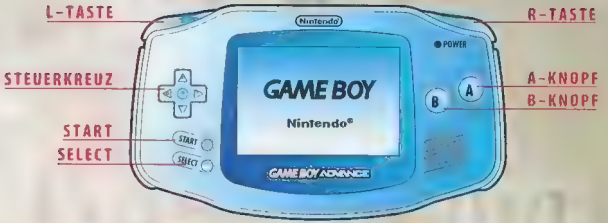
Möchtest du ein gespeichertes Spiel fortsetzen, wähle das gewünschte Spiel im Laden-Bildschirm (siehe Bildschirmfoto) aus.
Das Spiel wird nun in dem Speicher-Raum fortgesetzt, in dem du das Spiel zuletzt gespeichert hast. Allerdings werden dein Level, deine Erfahrungspunkte und deine Gegenstände aus der Schnellspeicher-Datei geladen.

Der Spielbildschirm



Magie-Untermenü
Die Hintergrundfarbe entspricht dem gewählten Zauberbuch.
(Weitere Informationen zur Verwendung von Zauberbüchern findest du auf Seite 25.)

Steuerung



Steuerkreuz: Bewegen
Steuerkreuz ▼: Ducken
A-Knopf: Springen (Je länger du den Knopf drückst, desto weiter springst du.)
B-Knopf: Peitschenangriff
L-Taste: Nach links springen
R-Taste: Nach rechts springen

Start: Statusbildschirm einblenden
Select: Karte aufrufen
Steuerkreuz ▲ + B-Knopf: Angriff mit Waffe
Steuerkreuz ▼ + L-Taste + R-Taste: ausgewähltes Zauberbuch aktivieren/deaktivieren
B-Knopf (halten) + Steuerkreuz: Peitsche schwingen
Steuerkreuz ▼ + A-Knopf: Auf dünnem Boden nach unten springen

Status-Bildschirm

Drücke während des Spiels START, wenn du den Status-Bildschirm aufrufen möchtest. Hier kannst du einen Blick auf die Werte, das Geld und die Erfahrungspunkte deines Helden werfen. Markiere die gewünschte Option mit dem Steuerkreuz und bestätige deine Entscheidung mit dem A-Knopf. Mit dem B-Knopf kannst du den Vorgang abbrechen.

EQUIP (Ausrüstung)
Die Liste der ausgewählten Gegenstände. Diese kannst du natürlich jederzeit ändern.

ITEMS (Gegenstände)
Wirf einen Blick auf deine Gegenstände (beispielsweise Heilmittel). Du kannst die Gegenstände auch einsetzen.

SPELL BOOK (Zauberbuch)
Betrachte dein Zauberbuch. Mit dieser Option kannst du das gewählte Buch ein-/ausschalten.

RELICS (Artefakte)
In diesem Bildschirm werden deine magischen Artefakte angezeigt. Wenn du möchtest, kannst du bestimmte Artefakte aktivieren/deaktivieren.

KEY CONFIG (Tastenkonfiguration)
Ändere die Tastenbelegung.

SECRET INFO (Geheimnisse)
Unter bestimmten Voraussetzungen werden verschiedenen Gegenstände angezeigt. Also los. Mach dich auf die Suche.

SAVE ROOM (Speicher-Raum)
Schnell speichern. Das aktuelle Spiel wird im zuletzt besuchten Speicher-Raum gespeichert. (Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt "Speichern und laden" auf Seite 20.)

Angriff

Du kannst mit deiner Peitsche oder mit einer anderen Waffe angreifen.

ANGRIFF MIT DER PEITSCHE
Mit deiner Hauptwaffe, der Peitsche, kannst du Gegner vor dir angreifen. Halte den Angreifen-Knopf gedrückt, um auszuholen und bestimme mit dem Steuerkreuz die Richtung des Schlages.

ANGRIFF MIT EINER SEKUNDÄRWAFFE
Für den Angriff mit Sekundärwaffen brauchst du Herzen. Du kannst immer nur mit einer Sekundärwaffe kämpfen. Drücke dazu das Steuerkreuz ▲ und "Angreifen" (B-Knopf).

Du hast folgende Sekundärwaffen:

Messer

Axt

Kreuz

Weihwasser

Bibel

Heilige Faust

ANGRIFFE MIT SEKUNDÄRWAFFEN UND ZAUBERSPRÜCHEN

Du kannst deine Feinde mit unzähligen mächtigen Zaubersprüchen bekämpfen, indem du Sekundärwaffen und Zauberbücher gleichzeitig verwendest.

Für jeden Zauberspruch brauchst du Magiepunkte. Allerdings gewinnst du mit einem mächtigen Zauber in einem Kampf rasch die Oberhand. Wenn du einen Zauber wirken möchtest, schalte das Zauberbuch (im Status-Bildschirm) ein und greife mit einer Sekundärwaffe an. Hast du das Zauberbuch nicht aktiviert, greifst du nur mit deiner aktuellen Sekundärwaffe an. Im Schloss sind übrigens verschiedene Zauberbücher versteckt.

Im Folgenden findest du einige Beispielzauber:

BUCH DES FEUERS + AXT = SEELE DER HYDRA

Hetze zwei Feuerdrachen auf deinen Gegner.

BUCH DES WINDES + KREUZ = SCHUTZKREUZ

Schütze dich mit einem heiligen Kreuz vor den Angriffen deiner Feinde.

Es gibt fünf unterschiedliche Zauberbücher:

BUCH DES FEUERS
Greife mit der Macht der Flammen an und wirke verschiedene Zauber.

BUCH DER KÄLTE
Greife mit der Macht des Eises an und wirke verschiedene Zauber.

BUCH DER BLITZE
Greife mit der Macht der Blitze an und wirke verschiedene Zauber.

BUCH DES WINDES
Greife mit der Macht des Windes an und wirke verschiedene Zauber.

BUCH DER BESCHWÖRUNG
Beschwöre (je nach Waffe) verschiedene Wesen aus den Tiefen der Unterwelt.

Gegenstände

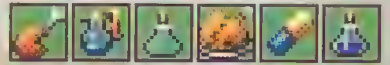
Es gibt fünf Arten von Gegenständen.

AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

Gegenstände, die deine Peitsche oder deine Abwehrfähigkeiten verbessern. Wenn du die Peitsche beispielsweise mit magischen Steinen verstärkst, verursacht sie größere Schäden.

VERBRAUCHSGEGENSTÄNDE

Gegenstände, die nach der Verwendung verschwinden (beispielsweise Heil-Gegenstände). Verbrauchsgegenstände werden im Status-Bildschirm (Option ITEMS) ausgewählt.

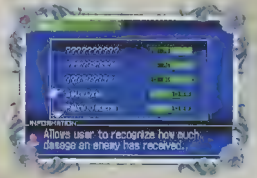


ZAUBERBÜCHER

Wenn du ein Zauberbuch mit einer Sekundärwaffe verwendest, kannst du mächtige Zaubersprüche wirken. Es gibt verschiedene Zauberbücher, wie das Buch des Feuers und das Buch der Blitze.

ARTEFAKTE

Wenn du das Abenteuer meistern möchtest, brauchst du diese Gegenstände, da sie dir unterschiedliche Fähigkeiten verleihen. Du kannst die Wirkung eines Artefaktes übrigens ein- und ausschalten.



SAMMELGEGENSTÄNDE

Diese Gegenstände sind nicht wirklich wichtig. Du kannst sie aber einsammeln und in Ausstellungsräumen bewundern.

Tipps & Tricks

Übe Dich im Umgang mit der Peitsche! Schlage nach deinen Feinden und bring dich mit der L- und der R-Taste in Sicherheit.

Bekämpfe Feinde, gegen die du mit deiner Peitsche nichts ausrichten kannst, mit Sekundärwaffen.

Vertraue auf die Macht der Magie. Es lohnt sich! Merke dir deine Lieblingskombinationen von Zauberbüchern und Sekundärwaffen.

Draculas Schloss ist riesig! Wirf mit SELECT regelmäßig einen Blick auf die Karte, während du das Schloss erforschst. Ach und noch etwas: Wer suchet, der findet ... und zwar jede Menge geheime Gegenstände.

Spielcharactere

JUSTE BELMONT

Juste ist der Held unserer Geschichte. Er ist ein direkter Nachkomme der Belmonts, der entschlossensten Vampirjäger aller Zeiten. Da er auch mit den Belnades verwandt ist, verfügt er über magische Fähigkeiten. Selbst die Angehörigen seiner Familie waren von seinen Fähigkeiten so sehr beeindruckt, dass sie ihm bereits im Alter von nur 16 Jahren die Peitsche seiner Vorväter überreichten. Nun ist er selbst ein Vampirjäger ...

MAXIM KISCHINE

Maxim ist seit seiner Kindheit Justes Freund und Rivale. Er kämpft mit einem einzigartigen Schwert: der Sternenklinge. Vor zwei Jahren, als Juste zum Vampirjäger wurde, brach Maxim auf eine lange Reise auf.

LYDIE ERLANGER

Lydie ist eine Freundin von Juste und Maxim. Auf den Schultern der beiden Männer lastet eine große Verantwortung. Sie müssen Lydie retten. Koste es, was es wolle ...

Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

⚠WARNUNG – Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, WAS DEN AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.
SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

1. Verwende für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

⚠WARNUNG – Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen. Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

- Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
- Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst.
- Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

⚠WARNUNG – Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung konnen während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen. Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten. Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe. Befragen Sie Ihren Arzt!

BEACHTE BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

Nous vous remercions d'avoir choisi CASTLEVANIA – HARMONY OF DISSONANCE de Konami pour votre GAME BOY ADVANCE™. Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel avant de commencer à jouer. Conservez-le afin de pouvoir le consulter à tout moment.

Sommaire

PROLOGUE	33
DÉMARRAGE DE LA PARTIE	34
STRUCTURE DU JEU	34
SAUVEGARDE ET CHARGEMENT D'UNE PARTIE	34
ÉCRANS DU JEU	36
CONTRÔLES	37
ÉCRAN D'ÉTAT	38
ATTAQUE	39
ARTICLES	41
CONSEILS & ASTUCES	42
PERSONNAGES	42
INFORMATIONS D'EMPLOI	44
CRÉDITS	88
GARANTIE & HOTLINE	92

Prologue

Une cinquantaine d'années se sont écoulées depuis que Simon Belmont a délivré le pays de la malédiction de Dracula.

Descendant direct du Clan Belmont, Juste Belmont doit rechercher les reliques de Dracula que Simon a laissé derrière lui après son triomphe.

Un jour funeste, Maxim, le meilleur ami de Juste revient d'une expédition de deux ans consacrée à sa formation, le corps couvert de blessures.

Maxim informe alors Juste que Lydie, leur amie d'enfance a été enlevée.

Cet événement étant solidement gravé dans son esprit, Maxim est incapable de se souvenir de quelque autre détail de son voyage.
Malgré ses blessures, il conduit Juste à l'endroit où il pense que Lydie est retenue.

Se frayant un chemin dans l'épais brouillard, les deux amis tombent sur un mystérieux château qui ne figure sur aucune carte... Peut-il s'agir du légendaire château de Dracula ?

Irréel, le château se dresse devant eux. Son reflet se dédouble dans le clair de lune et les invite silencieusement à y pénétrer...

Démarrage de la Partie

1. Insérez la cartouche CASTLEVANIA – HARMONY OF DISSONANCE™ dans votre GAME BOY ADVANCE™ et allumez-la.
2. Dans l'écran Titre, sélectionnez START GAME (Démarrer la partie) et appuyez sur le bouton A.

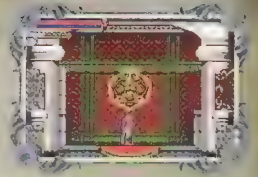
Structure du Jeu

Pendant leur fouille du château, les joueurs découvriront de nombreux articles et armes qu'ils pourront utiliser pour combattre les monstres ennemis. Au rythme de votre progression se dessinera la carte du jeu.

Sauvegarde et Chargement d'une Partie

Il est possible d'interrompre provisoirement la partie et de sauvegarder les conditions de jeu (niveau du personnage, points d'expérience, articles, progression dans l'histoire) sur la cartouche. Lorsque vous recommencez à jouer, vous pouvez continuer une ancienne partie. Pour cela, il vous suffit de charger les données depuis l'écran Titre. Trois records maximums peuvent être sauvegardés sur la cartouche.

ENREGISTREMENT D'UNE PARTIE



Vous pouvez sauvegarder votre partie dans une pièce de sauvegarde (voir capture d'écran). Appuyez sur la manette + ▲ lorsque vous êtes devant le cube pour afficher un message vous invitant à sauvegarder et suivez les instructions. Toutes les conditions de la partie en cours seront sauvegardées.

SAUVEGARDE RAPIDE

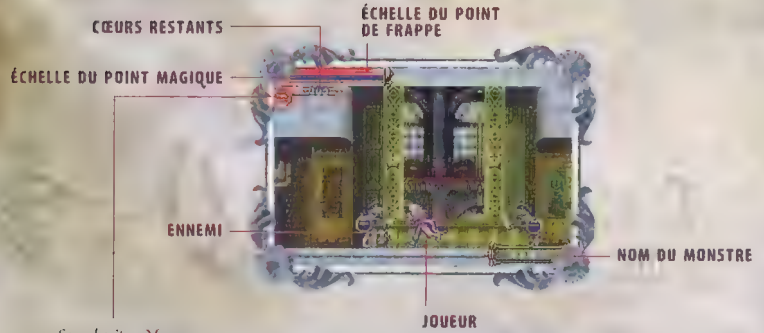
Vous pouvez procéder à une sauvegarde rapide de la partie lorsqu'un train ou quelque chose surgit subitement, mais est éloigné d'une pièce de sauvegarde.
Cette fonction de sauvegarde rapide vous permet de sauvegarder la partie partout et à tout moment en sélectionnant SAVE ROOM (Pièce de sauvegarde) dans l'écran d'état (ceci exclut certains cas, comme les combats avec les chefs ou pendant des événements). Toutefois, lorsque les données de la sauvegarde rapide sont chargées, le jeu reprend à la dernière pièce de sauvegarde que le joueur a utilisée. (Les points d'expérience, articles et progression de l'histoire sont également sauvegardés lorsque vous procédez à une sauvegarde rapide.)

(Notez que la sauvegarde rapide ne peut pas être utilisée si le jeu n'a pas été préalablement sauvegardé dans une pièce de sauvegarde.)

CHARGER

Lorsque vous chargez des données issues d'une sauvegarde rapide, le point de départ de la partie sera la dernière pièce de sauvegarde utilisée par le joueur. Toutefois, le niveau, les points d'expérience, les articles etc. seront restaurés à leur état au moment de la sauvegarde rapide.

Écrans du Jeu



Sous-fenêtre Magie
La couleur de l'arrière plan correspond au grimoire actuellement sélectionné (Reportez vous à la p40 pour connaître la procédure d'utilisation des grimoires)

Contrôles

Manette +: déplacer
Manette + ▼: s'accroupir
'Bouton 'A: sauter (la longueur du saut dépend de la durée pendant laquelle vous appuyez sur le bouton)
'Bouton 'B: attaquer avec un fouet
'Bouton 'L: mouvement vers la gauche
'R-Taste: mouvement vers la droite
Start: afficher l'écran d'état
Select: afficher la carte
Manette + ▲ + 'Bouton 'B: attaquer avec une sous-arme
Manette + ▼ + 'Bouton 'L + 'Bouton 'R: ouvrir/fermer le grimoire, marche/arrêt
'Bouton 'B (maintenu) + Manette +: brandir le fouet
Manette + ▼ + 'Bouton 'A: sauter vers le bas lorsque le sol est mince

Écran D'état

Pour afficher l'écran d'état au cours d'une partie, appuyez sur START. Cet écran vous permet de vérifier les paramètres de votre personnage, l'argent, vos points d'expérience, etc. Procédez aux sélections dans le menu à l'aide de la manette +. Entrez votre sélection à l'aide du bouton A et annulez-la avec le bouton B.

EQUIP (Équipement)
Affiche les articles équipés. Ces articles peuvent être changés.

ITEMS (Articles)
Affiche les articles épuisables, tels les articles de récupération, que possède le joueur. Ils peuvent également être utilisés.

SPELL BOOK (Grimoire)
Affiche et sélectionne les grimoires que vous transportez. Active/désactive le grimoire sélectionné.

RELICS (Reliques)
Affiche les reliques magiques que vous transportez et vous permet de les activer/désactiver.

KEY CONFIG (Config. touche)
Changez la configuration du bouton.

SECRET INFO (Infos secrètes)
Différents articles sont affichés lorsque certaines conditions sont remplies. Recherchez ces conditions.

SAVE ROOM (Pièce de sauvegarde)
Sauvegarde rapide. La progression actuelle est sauvegardée à la dernière pièce de sauvegarde que vous avez visitée. (Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique Sauvegarde et chargement d'une partie en p35.)

Attaque

Vous pouvez procéder à deux attaques différentes : avec le fouet ou avec une sous-arme.

ATTAQUE AVEC LE FOUET
Votre principale attaque, le fouet, est claquée en ligne droite vers l'avant. Maintenez enfoncé le bouton d'attaque pour brandir le fouet et utilisez la manette + pour le brandir dans toutes les directions.

ATTAQUE AVEC UNE SOUS-ARME
L'attaque avec une sous-arme épuise les cœurs. Vous ne pouvez utiliser qu'une sous-arme à la fois. Pour cela, appuyez sur la manette + ▲ et le bouton d'attaque (bouton B).

Il existe six types de sous-arme :

Couteau

Hache

Croix

Eau bénite

Livre saint

Point sacré

ATTAQUES AVEC UNE SOUS-ARME À L'AIDE DE LA FUSION DE SORTILÈGES

La fusion de sortilèges est un mode d'attaque dans lequel le joueur peut utiliser un grand nombre de sortilèges différents. Il peut ainsi combiner la sous-arme et les grimoires afin de jeter des douzaines de sortilèges magiques.

Ce type d'attaque consomme des points de magie mais peut déverser une attaque extrêmement puissante, capable de vous donner la main. Pour procéder à une attaque magique, activez le grimoire (SPELL BOOK dans l'écran d'état) et attaquez avec la sous-arme. Lorsque le grimoire est désactivé, l'attaque devient une attaque avec une sous-arme normale. Les grimoires sont cachés dans le château.

Voici quelques exemples de sortilèges :

LIVRE DE FEU + HACHE = ME DE L'HYDRE

Deux dragons de feu attaquent l'ennemi.

Il existe cinq types de grimoire :

GRIMOIRE DE FEU
La puissance du feu est ajoutée à la sous-arme et vous pouvez lancer de nombreux sortilèges.

GRIMOIRE DE GLACE
La puissance de la glace est ajoutée à la sous-arme et vous pouvez lancer de nombreux sortilèges.

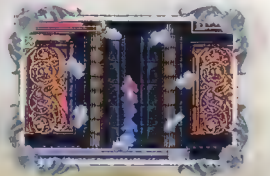
GRIMOIRE DES ÉCLAIRS
La puissance des éclairs est ajoutée à la sous-arme et vous pouvez lancer de nombreux sortilèges.

GRIMOIRE DU VENT
La puissance du vent est ajoutée à la sous-arme et vous pouvez lancer de nombreux sortilèges.

GRIMOIRE DES APPARITIONS
Diverses apparitions correspondant aux différents types de sous-arme surgissent du monde du néant.

LIVRE DU VENT + CROIX = CROIX GARDIENNE

Une croix sacrée tourne autour de vous et vous protège des attaques ennemies.



Articles

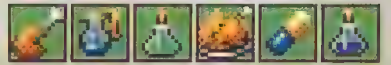
Il existe cinq types d'article.

ARTICLES ÉQUIPÉS

Articles permettant de développer la puissance du fouet ou la capacité défensive du joueur. L'équipement du fouet avec des pierres magiques peut le rendre plus fort.

ARTICLES ÉPUISABLES

Articles qui disparaissent une fois utilisés, tels les articles de récupération. Ces articles peuvent être utilisés en sélectionnant ITEMS dans le menu de l'écran d'état.

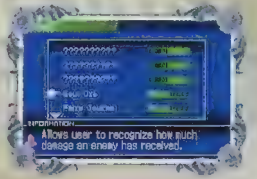


GRIMOIRES

Les grimoires permettent d'utiliser une magie conjointe en les combinant à la sous-arme. Chaque grimoire possède des attributs différents, tels le Grimoire de feu et le Grimoire des éclairs.

RELIQUES

Ces articles sont nécessaires pour progresser dans la partie. Le joueur qui les porte possède certains effets. Vous pouvez activer/désactiver l'effet de chaque relique.



ARTICLES DE COLLECTION

Ces articles ne sont pas nécessaires à la partie. Ils peuvent être rassemblés et affichés dans des salles spécialement conçues à cet effet.

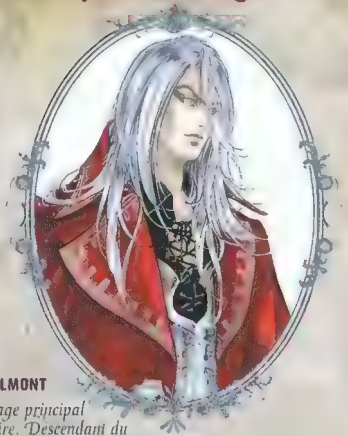
Conseils & Astuces

Maîtrisez les principes de base de l'attaque avec le fouet. Utilisez les boutons L et R pour frapper les ennemis et les éliminer de votre route. Utilisez avec subtilité les sous-armes pour vaincre des adversaires difficiles à combattre avec le fouet !

La fusion de sortilèges (magie) est un outil puissant lorsque cela fonctionne ! Il est particulièrement utile de vous souvenir de vos combinaisons préférées de grimoire et d'arme !

Ce jeu se déroule dans un immense château. Vérifiez régulièrement la carte avec SELECT tandis que vous cherchez dans tous les coins et recoins. Une investigation minutieuse du château vous révélera des articles secrets !

Personnage



JUSTE BELMONT

Personnage principal de l'histoire. Descendant du Clan Belmont dont les membres sont renommés pour être les plus redoutables chasseurs de vampire. Il est également en parenté avec le Clan Belnades ce qui explique qu'il possède des pouvoirs magiques. Ses capacités étant considérées comme prodigieuses par les membres du Clan, il hérite à 16 ans du fouet de ces ancêtres: le Tueur de vampire.

MAXIM KISCHINE

Ami d'enfance de Juste, il est également son rival. Il porte une unique épée, l'Épée stellaire. Il est parti en voyage de formation deux années plus tôt, après que Juste a hérité du Tueur de vampire.

LYDIE ERLANGER

Amie d'enfance de Juste et Maxim. Les deux hommes portent un lourd fardeau sur leurs épaules ; elle représente pour eux une présence inestimable qui leur apporte l'apaisement.

Informations et precautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

⚠ AVERTISSEMENT – Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS. SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU.
ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que de spiles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]).
   Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
   Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
   Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE : Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
    Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur les Traumatismes dus a des Mouvements Repetes

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau.
Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.
- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persiste, consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo suspectible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment,de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.
Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immediatement de jouer et consulter un médecin.

Gracias por adquirir CASTLEVANIA – HARMONY OF DISSONANCE de Konami para tu GAME BOY ADVANCE™. Para asegurarte de que disfrutas al máximo del juego, lee cuidadosamente este folleto de instrucciones. Guarda siempre este libro para consultarlo en el futuro.

Índice

PROLOGO	47
INICIO DEL JUEGO	48
ESTRUCTURA DEL JUEGO	48
CARGA Y ALMACENAMIENTO DE PARTIDAS	48
LA PANTALLA DEL JUEGO	50
CONTROLES	51
PANTALLA DE ESTADO	52
ATAQUE	53
OBJETOS	55
PISTAS Y SUGERENCIAS	56
PERSONAJES	56
INFORMATION AL CONSUMIDOR	58
CRÉDITOS	88

Prólogo

Casi han pasado cincuenta años desde que Simon Belmont salvó a estas tierras de la maldición de Drácula.

El destino de Juste Belmont, un descendiente directo del clan de los Belmont, es buscar los restos de Drácula resultantes de la victoria de Simon.

Un fatídico día, el mejor amigo de Juste, Maxim, vuelve de una expedición de aprendizaje con todo su cuerpo lleno de heridas.

Con gran pesar, Maxim le informa de que su amiga de la infancia, Lydie, ha sido secuestrada.

Maxim está tan impactado por el secuestro que es incapaz de recordar más detalles del viaje. A pesar de sus heridas, dirige a Juste al lugar donde cree que está cautiva Lydie.

Mientras se abren paso a través de la densa niebla, los dos se topan con un misterioso castillo que no aparece en ningún mapa... ¿Podría tratarse del legendario castillo de Drácula?

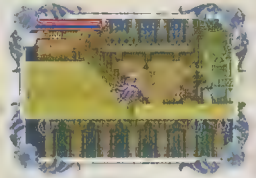
El castillo se erige allí como si de una ilusión se tratase, brillante e invitador a la luz de la luna...

Inicio del Juego

1. Introduce el cartucho de CASTLEVANIA – HARMONY OF DISSONANCE™ en la GAME BOY ADVANCE™ y enciéndela.
2. En la pantalla del título, selecciona START GAME y pulsa el botón A.

Estructura del Juego

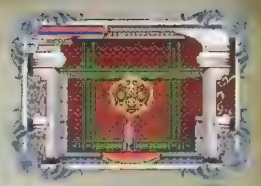
Mientras recorren el castillo, los jugadores descubrirán una amplia gama de objetos y armas que se pueden emplear para combatir a los monstruos enemigos. A medida que se va avanzando, el mapa del juego se va haciendo visible poco a poco.



Carga y Alamacenamiento de Partidas

Cuando se progresa en el juego es posible interrumpir la partida momentáneamente y guardar la situación actual (nivel del personaje, puntos de experiencia, objetos y situación en la historia) en un cartucho. Al volver a jugar de nuevo, será posible continuar una partida anterior cargando datos de partida en la pantalla del título.
En el cartucho se pueden guardar un máximo de tres partidas.

ALMACENAMIENTO DE UNA PARTIDA

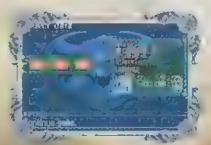


Puedes guardar la partida en una sala de almacenamiento (ver imagen). Pulsa ▲ en el panel de control cuando estés enfrente del cubo para que aparezca un mensaje en el que se te anuncie el almacenamiento y sigue las instrucciones de este mensaje. Se guardarán todas las condiciones actuales de la partida.

ALMACENAMIENTO RÁPIDO

Hay ocasiones en que tienes que guardar la partida rápidamente y no estás cerca de una sala de almacenamiento: por ejemplo, cuando te hallas en un tren o cuando ocurre algo repentinamente...
El juego tiene una función de almacenamiento rápido para situaciones como éstas. Podrás guardar la partida en cualquier momento y en cualquier sitio seleccionando SAVE ROOM (sala de almacenamiento) en la pantalla de situación (esta función no está disponible en ciertos casos, como por ejemplo cuando combates con monstruos jefe o durante las secuencias de la historia). Sin embargo, cuando se cargan los datos de almacenamiento rápido, la partida se reanuda en la última sala de almacenamiento que ha usado el jugador. (No te preocupes: los puntos de experiencia, objetos y avances del juego quedan almacenados con esta función.)

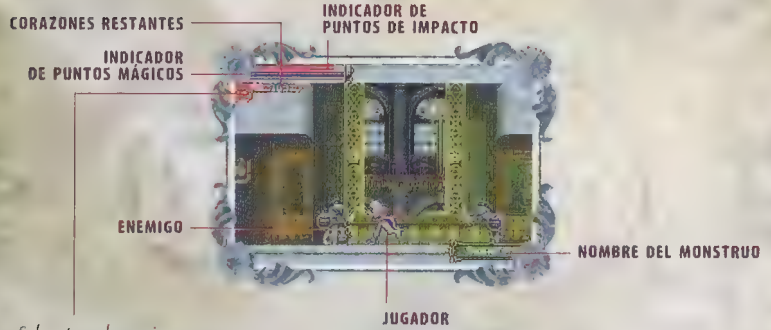
(Ten presente que el almacenamiento rápido no está disponible si no se ha guardado todavía ninguna partida en una sala de almacenamiento.)



CARGA

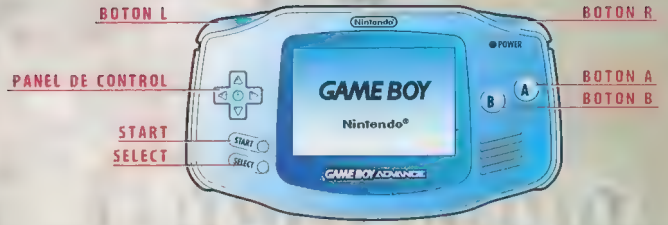
Cuando se cargan datos de almacenamiento rápido, la posición inicial será la última sala de almacenamiento que haya usado el jugador. Sin embargo, el nivel, los puntos de experiencia, los objetos, etc., serán los mismos que había en el momento de realizar el almacenamiento rápido.

La Pantalla del Juego



Subventana de magia
El color de fondo corresponde al libro de hechizos seleccionado actualmente. (Consulta la p54 para obtener información sobre el empleo de libros de hechizo.)

Controles



·Panel de control: moverse
·Panel de control ▼: agacharse
·Botón A: saltar (la distancia del salto depende del tiempo que mantengas pulsado el botón)
·Botón B: atacar con el látigo
·Botón L: correr a la izquierda
·Botón R: correr a la derecha

Start: mostrar pantalla de situación
Select: mostrar mapa
·Panel de control ▲ + botón B: ataque con arma secundaria
·Panel de control ▼ + botón L + botón R: activar/desactivar libro de hechizos; sirve también para activar y desactivar arma secundaria
·Botón B (mantener pulsado) + panel de control: esgrimir látigo
·Panel de control ▼ + botón A: saltar cuando el suelo es frágil

Pantalla de Estado

Pulsa START durante la partida para que aparezca la pantalla de estado
En la pantalla de estado puedes comprobar los parámetros del jugador, su dinero, experiencia, puntos, etc.
Para seleccionar elementos del menú, usa el panel de control. Confirma la selección con el botón A y cancélala con el botón B.

EQUIP (equipar)
Muestra los objetos equipados. Estos objetos se pueden cambiar

ITEMS (objetos)
Muestra los objetos que se pueden gastar (por ejemplo, los de recuperación) que posee el jugador. Estos objetos también se pueden usar.

SPELL BOOK (libro de hechizos)
Muestra y selecciona los libros de hechizos que llevas.
Activa y desactiva el libro de hechizos seleccionado.

RELICS (restos antiguos)
Muestra todos los restos antiguos mágicos que llevas, y te permite activarlos o desactivarlos.

KEY CONFIG (configuración botones)
Cambia la configuración de los botones.

SECRET INFO (información secreta)
Cuando se cumplen ciertas condiciones, aparecen diversos objetos. Intenta que se cumplan estas condiciones.

SAVE ROOM (sala de almacenamiento)
Almacenamiento rápido. Tu posición actual en la partida se almacena en la última sala de almacenamiento que hayas visitado. (Consulta Carga y almacenamiento en la p48 para obtener más detalles.)

Ataque

Puedes realizar dos ataques diferentes: con el látigo o con el arma secundaria.

ATAQUE CON EL LÁTIGO
El látigo es tu arma principal, y se descarga hacia delante en línea recta. Mantén pulsado el botón de ataque para esgrimir el látigo y usa el panel de control para lanzarlo en todas las direcciones.

ATAQUE CON UN ARMA SECUNDARIA
Los ataques con armas secundarias consumen corazones. Sólo se puede usar un arma secundaria a la vez.
Para usar estas armas, pulsa a la vez el panel de control ▲ y el botón de ataque (botón B).

Hay seis tipos de armas secundarias:

ATAQUES CON ARMAS SECUNDARIAS USANDO FUSION DE HECHIZOS

En el modo de ataque Fusión de hechizos el jugador puede emplear toda una gama de hechizos mágicos. Con esta modalidad, el jugador puede combinar armas secundarias y los libros de hechizos para lanzar docenas de hechizos.

Los ataques con Fusión de hechizos consumen puntos de magia, pero pueden desencadenar un ataque extremadamente poderoso que le dará ventaja al jugador. Para atacar con magia, activa el libro de hechizos (opción SPELL BOOK en la pantalla de hechizos) y ataca con el arma secundaria. Cuando el libro de hechizos esté desactivado, el ataque con el arma secundaria será normal. Los libros de hechizos se hallan ocultos por todo el castillo.

He aquí unos ejemplos de distintos hechizos:

LIBRO DE FUEGO + HACHA = ALMA DE HIDRA

Dos dragones de fuego se abaten sobre el enemigo.

Hay cinco tipos distintos de libros de hechizos:

LIBRO DE FUEGO
El arma secundaria adquiere poderes incendiarios, y puedes lanzar diversos hechizos.

LIBRO DE HIELO
El arma secundaria adquiere poderes de congelación, y puedes lanzar diversos hechizos.

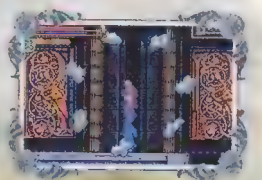
LIBRO DE RELÁMPAGO
El arma secundaria adquiere poderes de relámpago, y puedes lanzar diversos hechizos.

LIBRO DE VIENTO
El arma secundaria adquiere poderes de viento, y puedes lanzar diversos hechizos.

LIBRO DE INVOCACION
Con este libro se invocan diversas apariciones procedentes del infierno, cada una correspondiente a un arma secundaria.

LIBRO DE VIENTO + CRUZ = CRUZ GUARDIANA

Una cruz sagrada te rodea, evitando los ataques enemigos.



Objetos

Puedes obtener cinco tipos distintos de objetos:

OBJETOS EQUIPADOS

Son objetos para aumentar la potencia del látigo o la capacidad defensiva del jugador. Para reforzar el látigo, equípalo con piedras mágicas.

OBJETOS QUE SE PUEDEN GASTAR

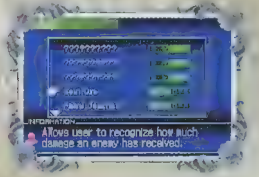
Son objetos que desaparecen tras ser usados, como por ejemplo, los objetos de recuperación. Para utilizar estos objetos, selecciona ITEMS en el menú de la pantalla de situación.

LIBROS DE HECHIZOS

Los libros de hechizos hacen posible la combinación de magia y armas secundarias. Hay libros de hechizos con diferentes atributos, por ejemplo, el Libro de Fuego y el Libro de Relámpago.

RESTOS ANTIGUOS

Estos objetos son necesarios para avanzar en el juego. Si los lleva, el jugador tendrá ciertas capacidades añadidas. Puedes activar o desactivar los efectos de los restos antiguos.



OBJETOS DE COLECCIONISTA

Estos objetos no son indispensables parala partida. Se pueden reunir y exhibir en salas especiales para tal efecto.

Pistas y Sugerencias

Domina los principios básicos del ataque con látigo. Usa los botones L y R para atacar a los enemigos y ponerte rápidamente fuera de su alcance.

Usa las armas secundarias con inteligencia para derrotar a aquellos rivales con los que no baste el látigo.

La Fusión de hechizos (magia) es una potente herramienta que tienes a tu disposición para cuando las cosas se compliquen. ¡Te recomendamos que recuerdes tus combinaciones favoritas de libros y armas!

Este juego transcurre en un inmenso castillo. No dejes de examinar el mapa con SELECT, mientras examinas cada grieta y cada rincón. Si investigas a fondo, seguro que descubres objetos secretos ocultos en el castillo.

Personajes

JUSTE BELMONT

Es el protagonista de la historia. Es un miembro del clan Belmont, compuesto por los más feroces cazavampiros. También está emparentado de cerca con el clan Belnades, así que dispone de poderes mágicos. Juste, considerado todo un prodigio por sus parientes del clan, heredó a los 16 años un látigo de sus antepasados: El Matavampiros.

MAXIM KISCHINE

Es un amigo de la infancia de Juste, y también su rival. Lleva un arma única en su género llamada la Espada estelar. Emprendió un viaje hace dos años, justo cuando Belmont heredó el Matavampiros.

LYDIE ERLANGER

Amiga de la infancia de Juste y Maxim. Los dos hombres llevan una pesada carga sobre sus hombros, y la amistad que ella les proporciona es un bálsamo para sus existencias.

Precauciones e información al consumidor

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

⚠ ADVERTENCIA – PRECAUCIONES SOBRE LAS PILAS

SI NO SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES, LAS PILAS PODRÍAN COMENZAR A EMITIR "RUIDOS EXTRAÑOS" Y A PERDER ÁCIDO, LO QUE PODRÍA CAUSAR LESIONES PERSONALES O DAÑOS EN LA GAME BOY ADVANCE O EN SUS ACCESORIOS. SI SE PRODUCE UNA FUGA, LAVE CUIDADOSAMENTE LA PIEL O ROPA AFECTADA. MANTENGA EL ÁCIDO DE LAS PILAS LEJOS DE LOS OJOS Y DE LA BOCA.
PÓNGASE EN CONTACTO CON EL FABRICANTE DE LAS PILAS PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

1. Utilice solamente pilas alcalinas con la Game Boy Advance. No utilice pilas de carbón-cinc u otro tipo de pila no alcalina.
2. No mezcle pilas nuevas con usadas (cambie todas las pilas a la vez).
3. No introduzca las pilas al revés (los polos positivo (+) y negativo (–) deben estar colocados en la dirección correcta). Se podría producir un cortocircuito en los terminales de alimentación.
4. No deje las pilas gastadas en el interior de la Game Boy Advance.
5. No mezcle distintos tipos de pilas (no mezcle pilas alcalinas con pilas de carbón-cinc, ni distintas marcas de pilas). Utilice solamente pilas del mismo tipo o equivalentes, como se recomienda.
6. Si no va a utilizar la consola durante mucho tiempo, no deje las pilas dentro de la Game Boy Advance o del accesorio.
7. No deje el interruptor de alimentación encendido si las pilas se han gastado. Cuando termine de jugar con la Game Boy Advance, apague siempre la consola.
8. No arroje las pilas al fuego.
9. No utilice pilas recargables del tipo níquel-cadmio. Las pilas no recargables no pueden ser recargadas.
10. No utilice una pila si su envoltorio de plástico está roto o estropeado.
11. Apague siempre la consola al insertar o retirar las pilas.
12. NOTA GENERAL: Se deberán retirar las pilas recargables para poder recargarlas. Las pilas recargables sólo deberían ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.

⚠ ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LAS LECIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS

Tras varias horas de juego, podría empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel. Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome de túnel carpiano o irritación cutánea, siga estas instrucciones:

- Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego, aunque crea que no lo necesita.
- Si se le cansan o le duelen las manos, las muñecas o los brazos durante el juego, debería dejar de jugar y descansar varias horas antes de volver a jugar.
- Si sigue sintiendo dolor en las manos, en las muñecas o en los brazos durante o después del juego, deje de jugar y consulte a su médico.

⚠ ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque.Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.
Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE y consulte a su médico, si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas. convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA CON VIDEOJUEGOS:

1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar con videojuegos.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.

Grazie per aver scelto CASTLEVANIA – HARMONY OF DISSONANCE di Konami per il tuo GAME BOY ADVANCE™. Per trarre il massimo divertimento dal gioco, leggi attentamente questo manuale d'istruzioni e conservalo per consultarlo in futuro.

Indice

PROLOGO	75
INIZIO DEL GIOCO	76
STRUTTURA DI GIOCO	76
SALVATAGGIO E CARICAMENTO DELLE PARTITE	76
LA SCHERMATA DI GIOCO	78
CONTROLLI	79
LA SCHERMATA DI STATO	80
ATTACCO	81
OGGETTI	83
CONSIGLI E SUGGERIMENTI	84
PERSONAGGI	84
AVVERTENZE PER I CONSUMATORI	86
CREDITI	88
SERVIZIO DI ASSISTENZA	94

Prologo

Sono trascorsi quasi cinquant'anni da quando Simon Belmont ha salvato il regno dalla maledizione di Dracula.

Juste Belmont, un diretto discendente del clan Belmont, è destinato a cercare le reliquie di Dracula, abbandonate dopo il trionfo di Simon.

Un fatidico giorno Maxim, il miglior amico di Juste, ritorna da una spedizione, durata due anni, con il corpo completamente coperto di ferite.

Maxim racconta affranto a Juste che la loro amica d'infanzia, Lydie, è stata rapita.

Incapace di dimenticare il rapimento, Maxim non è tuttavia in grado di ricordare altri particolari dei suoi viaggi ma, nonostante le ferite, accompagna Juste nel luogo dove crede che Lydie sia tenuta prigioniera.

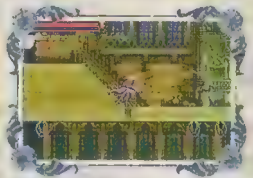
Facendosi strada attraverso la fitta nebbia, i due si imbattono in un misterioso castello non riportato sulle mappe... Potrebbe trattarsi del leggendario castello di Dracula?

Il castello si erge come un'illusione. Splendente sotto i raggi della luna, sembra invitare silenziosamente gli avventurieri a entrare...

Inizio del Gioco

1. Inserisci la cartuccia di gioco CASTLEVANIA – HARMONY OF DISSONANCE™ nel tuo GAME BOY ADVANCE™ e accendilo.
2. Nella schermata dei titoli, scegli START GAME (Inizia partita) e premi il pulsante A.

Struttura di Gioco

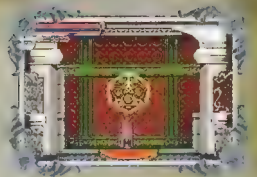


Quando esplori il castello, i personaggi scopriranno diversi oggetti e armi che puoi utilizzare per sconfiggere i mostri nemici. La mappa verrà rivelata mano a mano che avanzi nel gioco.

Salvataggio e Caricamento della Partite

Progredendo nel gioco, è possibile interrompere temporaneamente la partita e salvare le condizioni di gioco correnti (livello del personaggio, punti esperienza, oggetti, avanzamento della storia) sulla cartuccia di gioco. Quando riprenderai a giocare, potrai continuare una partita precedentemente salvata caricando i dati di gioco dalla schermata dei titoli.
La cartuccia di gioco può contenere fino a tre salvataggi.

SALVATAGGIO DI UNA PARTITA



Puoi salvare la partita in una stanza di salvataggio (vedi immagine). Quando ti trovi di fronte al cubo, premi il Control Pad verso l'alto per visualizzare un messaggio che ti chiede se desideri salvare e segui le istruzioni fornite. Tutte le condizioni di gioco correnti saranno salvate.

SALVATAGGIO VELOCE

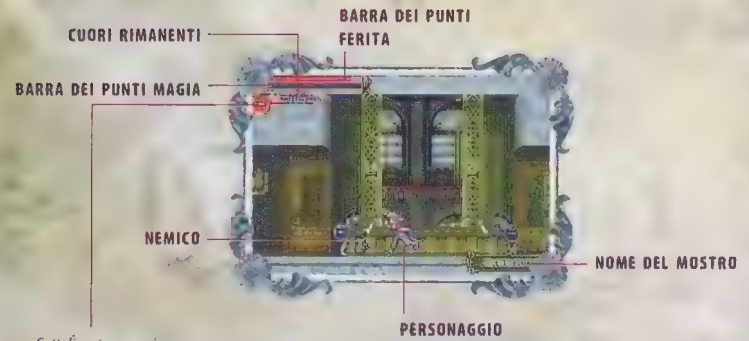
Opzione utile quando hai bisogno di salvare la partita velocemente, per esempio quando sei di fretta oppure quando si verifica un evento improvviso, ma non ci sono stanze di salvataggio nei paraggi…
Per tali evenienze, il gioco fornisce un'opzione per il salvataggio veloce che consente di salvare la partita in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo, selezionando SAVE ROOM (Stanza di salvataggio) nella schermata di stato (a eccezione di alcun casi, per esempio quando si combatte contro un boss o durante gli eventi della storia). Tuttavia, quando carichi i dati del salvataggio veloce, il gioco riparte nell'ultima stanza di salvataggio utilizzata dal personaggio (non ti preoccupare: i punti esperienza, gli oggetti e l'avanzamento della storia sono stati comunque salvati).

(Ricorda che il salvataggio veloce non può essere utilizzato se, durante la partita, non hai mai salvato in una stanza di salvataggio.)

CARICAMENTO

Puoi caricare le partite precedentemente salvate selezionando il file di dati dalla schermata di selezione dei dati (vedi immagine). Quando carichi i dati di un salvataggio veloce, la partita avrà inizio nell'ultima stanza di salvataggio utilizzata dal personaggio, mantenendo tuttavia il livello, i punti esperienza, gli oggetti e tutto ciò che possedevi nel momento in cui hai effettuato il salvataggio veloce.

La Schermata di Gioco



Sottofinestra magia
Il colore di sfondo corrisponde al libro degli incantesimi selezionato.
(Fai riferimento alla p82 per ulteriori informazioni sull'uso dei libri degli incantesimi)

Controlli

Control Pad: muovi
Control Pad ▼: chinati
Pulsante A: salta (la lunghezza del salto dipende da quanto tieni premuto il pulsante)
Pulsante B: attacca con la frusta
Pulsante L: scarta a sinistra
Pulsante R: scarta a destra

Start: mostra la schermata di stato
Select: mostra la mappa
Control Pad ▲ + Pulsante B: attacca con l'arma secondaria
Control Pad ▼ + Pulsante L + Pulsante R: attiva/disattiva libro degli incantesimi: può attivare/disattivare l'arma secondaria
Pulsante B (tieni premuto) + Control Pad: brandisci la frusta
Control Pad ▼ + Pulsante A: salta giù quando il pavimento è sottile

La Schermata di Stato

Puoi visualizzare la schermata di stato premendo START durante la partita. Questa finestra ti consente di controllare i parametri del personaggio, i soldi, i punti esperienza, eccetera.
Scegli un'opzione del menu con il Control Pad. Conferma la selezione con il Pulsante A e annullala con il pulsante B.

EQUIP (Equipaggiamento)
Visualizza gli oggetti esauribili, come quelli per curare il personaggio, e gli oggetti che possono essere utilizzati.

ITEMS (Oggetti)
Visualizza gli oggetti esauribili, come quelli per curare il personaggio, e gli oggetti che possono essere utilizzati.

SPELL BOOK (Libro degli incantesimi)
Mostra e seleziona i libri degli incantesimi a disposizione.
Attiva e disattiva il libro degli incantesimi selezionato.

RELICS (Reliquie)
Mostra le reliquie magiche a disposizione e consente di attivarle o disattivarle.

KEY CONFIG (Configurazione pulsanti)
Modifica la configurazione dei pulsanti.

SECRET INFO (Informazioni segrete)
Quando soddisfi certe condizioni, vengono rivelati diversi oggetti. Cerca di scoprire quali.

SAVE ROOM (Stanza di salvataggio)
Salvataggio veloce. L'avanzamento della tua partita è salvato nell'ultima stanza di salvataggio che hai visitato (per ulteriori informazioni, vedi la sezione Salvataggio e caricamento delle partite).

Attacco

Puoi effettuare due attacchi diversi: uno con la frusta e uno con l'arma secondaria.

ATTACCO CON LA FRUSTA
La tua arma principale, la frusta, schiocca di fronte a te in linea retta. Tieni premuto il pulsante di attacco per brandire la frusta, quindi usa il Control Pad per brandire la frusta nella direzione che desideri.

ATTACCO CON L'ARMA SECONDARIA
Quando attacchi con l'arma secondaria, i tuoi cuori si consumano. Puoi utilizzare solo un'arma secondaria alla volta. Per farlo, spingi il Control Pad ▲ verso l'altro mentre premi pulsante di attacco (pulsante B).
Esistono sei tipi di arma secondaria:

ATTACCHI CON L'ARMA SECONDARIA USANDO LA FUSIONE MAGICA

La fusione magica è una modalità d'attacco che consente al personaggio di utilizzare diverse magie. Grazie alla fusione magica, Juste può combinare l'arma secondaria e i libri degli incantesimi per realizzare decine di incantesimi.

L'utilizzo della fusione magica consuma i punti magia, ma può scatenare un attacco molto potente in grado di garantirti la vittoria. Per attaccare utilizzando la magia, attiva il libro degli incantesimi (SPELL BOOK nella schermata di stato) e attacca con l'arma secondaria. Quando il libro degli incantesimi non è attivo, tornerai ad attaccare nuovamente con la semplice arma secondaria. I libri degli incantesimi sono nascosti in tutto il castello, e ne esistono cinque diversi tipi:

Ecco un paio di esempi delle magie disponibili:

LIBRO DEL FUOCO + ASCIA = ANIMA DELL'IDRA

Due draghi di fuoco attaccano il nemico.

LIBRO DEL FUOCO
L'arma secondaria acquista il potere del fuoco, e sei in grado di formulare diverse magie.

LIBRO DEL GHIACCIO
L'arma secondaria acquista il potere del ghiaccio, e sei in grado di formulare diverse magie.

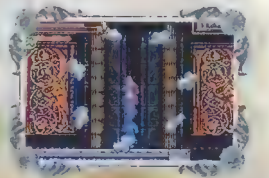
LIBRO DEL FULMINE
L'arma secondaria acquista il potere del fulmine, e sei in grado di formulare diverse magie.

LIBRO DEL VENTO
L'arma secondaria acquista il potere del vento, e sei in grado di formulare diverse magie.

LIBRO DELLE EVOCAZIONI
In base all'arma secondaria utilizzata, evocherai diverse creature dal mondo degli inferi.

LIBRO DEL VENTO + CROCE = CROCE GUARDIANA

Sei avvolto da una croce benedetta che respinge gli attacchi nemici.

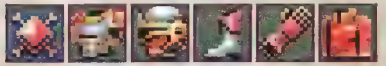


Oggetti

Puoi raccogliere cinque diversi tipi di oggetti.

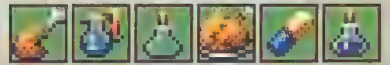
OGGETTI D'EQUIPAGGIAMENTO

Oggetti per aumentare la forza della frusta o l'abilità difensiva del personaggio. È possibile aumentare la forza della frusta equipaggiandola con pietre magiche.



OGGETTI ESAURIBILI

Oggetti che scompaiono dopo che sono stati utilizzati, ad esempio quelli che consentono di curare il personaggio. Puoi utilizzare gli oggetti esauribili scegliendo ITEMS dal menu della schermata di stato.



LIBRI DEGLI INCANTESIMI

I libri degli incantesimi ti permettono di utilizzare la magia insieme alle armi secondarie. Esistono diversi libri degli incantesimi, ognuno dotato di poteri speciali, come il Libro del Fuoco o il Libro del Fulmine.

RELIQUIE

Le reliquie sono oggetti necessari per avanzare nel gioco. Ogni reliquia conferisce abilità speciali e, raccogliendole, il personaggio diventerà più potente. È possibile attivare o disattivare l'effetto delle reliquie.

OGGETTI DA COLLEZIONARE

Non è indispensabile raccogliere questi oggetti. Puoi collezionarli e mostrarli in stanze apposite.

Consigli e Suggerimenti

Impara a sfruttare al massimo l'attacco con la frusta. Usa i pulsanti L e R per colpire i nemici e fuggire subito dopo.

Quando la frusta non basta, usa le armi secondarie per sconfiggere i nemici più coriacei.

La fusione magica (magia) è uno strumento potente quando il gioco si fa duro! Cerca di ricordare le tue combinazioni preferite di armi e libri!

Questo gioco è ambientato in un castello immenso. Controlla sempre la mappa con il pulsante SELECT mentre ne esplori i meandri. Solo con un'accurata esplorazione potrai scoprire tutti gli oggetti segreti nascosti nel castello!

Personaggi

JUSTE BELMONT

Il protagonista della storia è un discendente del clan Belmont, rinomato per i suoi feroci cacciatori di vampiri. È inoltre imparentato con il clan Belnades, legame che gli consente, così, di utilizzare anche le formule magiche. Dotato di abilità considerate prodigiose persino tra i membri del suo stesso clan, alla giovane età di 16 anni ha ereditato la frusta tramandata dai suoi antenati: l'Ammazza Vampiri.

MAXIM KISCHINE

Amico di infanzia di Juste e suo rivale al tempo stesso. Impugna una spada formidabile chiamata Spada Stellare. È partito per allenarsi due anni fa, dopo che Juste ha ereditato l'Ammazza Vampiri.

LYDIE ERLANGER

Amica di infanzia di Juste e Maxim. I due hanno una grossa responsabilità sulle loro spalle. Lydie è una presenza inestimabile, che fa sentire Juste e Maxim sempre a proprio agio.

Avvertenze e precauzioni per i consumatori

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'UTILIZZO DEL VIDEOGIOCO

⚠ PRECAUZIONI/AVVERTENZE BATTERIE

OSSERVARE ATTENTAMENTE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PER EVITARE CHE LE BATTERIE "SCOPPIETTINO" O CHE FUORIESCA DELL'ACIDO DANNOSO PER LA SALUTE, PER IL GAME BOY ADVANCE E PER GLI ACCESSORI.
IN CASO DI PERDITA DI ACIDO DALLE BATTERIE, EVITARE CHE QUESTO ENTRI IN CONTATTO CON GLI OCCHI O LA BOCCA E LAVARE ACCURATAMENTE LA PELLE E I VESTITI SU CUI L'ACIDO È CADUTO.
CONTATTARE IL PRODUTTORE DELLE BATTERIE PER ULTERIORI INFORMAZIONI.

1. Per il Game Boy Advance usare solo batterie alcaline. Non usare batterie allo zinco carbonio o qualsiasi altro tipo di batterie non alcaline.
2. Non mischiare batterie nuove e usate (sostituire tutte le batterie contemporaneamente).
3. Non invertire la polarità delle batterie (il polo positivo [+] e quello negativo [–] devono essere nella giusta posizione) ed evitare di causare corto circuiti.
4. Non lasciare le batterie usate nel Game Boy Advance.
5. Usare batterie dello stesso tipo (non usare contemporaneamente batterie alcaline, batterie zinco carbonio o batterie di marche diverse). Usare solo batterie del tipo raccomandato o ad esso equivalenti.
6. Non lasciare le batterie nel Game Boy Advance o negli accessori per lunghi periodi di inutilizzo.
7. Spegnere sempre l'apparecchio quando le batterie sono scariche.
   Spegnere sempre il Game Boy Advance dopo aver giocato.
8. Non gettare le batterie nel fuoco.
9. Non usare batterie ricaricabili al nichel cadmio.
   Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili.
10. Non usare le batterie se la pellicola protettiva in plastica è danneggiata.
11. Non inserire o rimuovere le batterie se l'apparecchio è acceso.
12. NOTA GENERALE: Togliere le batterie ricaricabili prima di ricaricarle.
    Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo in presenza di un adulto.

⚠ ATTENZIONE DISTURBI PROVOVATI DA MOVIMENTI RIPETUTI

L'uso prolungato di videogiochi può risultare in dolori muscolari, articolari e irritazione cutanea. Seguire le seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale o irritazione cutanea.

- A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se il dolore o la stanchezza a mani, polsi e braccia continuano durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

⚠ AVVERTENZA EPILESSIA

Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.
Coloro che hanno sofferto di crisi o perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia, devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.
Si raccomanda ai genitori di osservare i figli mentre giocano. In presenza di sintomi quali: stordimento, alterazione visiva, fibrillazione oculare, stiramento muscolare, movimenti incontrollati, perdita di coscienza e orientamento o convulsioni INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO e consultare un medico.

PER EVITARE IL VERIFICARSI DELLE CRISI, SEGUIRE LE SEGUENTI INDICAZIONI PER L'USO DEI VIDEOGIOCHI:

1. Stare il più lontano possibile dallo schermo.
2. Usare preferibilmente schermi piccoli.
3. Non giocare se si è stanchi o si ha bisogno di dormire.
4. Giocare sempre in un ambiente ben illuminato.
5. Fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.

Credits

Developed by Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.

PRODUCED BY
IGA

DIRECTED BY
Takeda Takashi

GAME PLANNING
Takeda Takashi, Shinichiro Shimamura

SCENARIO DESIGN
IGA

CHARACTER DESIGN & ILLUSTRATION
Ayami Kojima

SYSTEM PROGRAM
Kenji Miura, Shuichi Hirohara

PLAYER & MAGIC PROGRAM
Shuichi Hirohara

ENEMY PROGRAM
Takeda Takashi, Jun-ichi Inoue

DEMO & EVENT PROGRAM
Kenji Miura

VIEWER PROGRAM
Shuichi Hirohara

PLAYER GRAPHICS & MAGIC FX
Shinichiro Shimamura

ENEMY GRAPHICS
Shinichiro Shimamura, Taku Kisaki

BACKGROUND GRAPHICS
Shinichiro Shimamura, M. Yamada,
Mihoko Hirayama

DEMO GRAPHICS
Shinichiro Shimamura

SOUND PROGRAM
Kiyohiko Yamane

MUSIC & SOUND EFFECTS
Soshiro Hokkai

EXTRA STAGE MUSIC
Michiru Yamane

COOPERATION PRODUCTION
baobab

PRODUCT DESIGN
Michiko Tokoro

SPECIAL THANKS
Sumiko Shindo
EAGLE Sawao
Norio Takemoto
Sato Masanori

INT'L PRODUCT MANAGER
Yukako Hamaguchi
(Konami Corporation)

EXECUTIVE PRODUCER
Kenichiro Honda

Published & Distributed by Konami of Europe

PRESIDENT
Kunio Neo

DIRECTOR OF EUROPEAN PRODUCT MANAGEMENT
Dave Cox

EUROPEAN BRAND MANAGER
Christopher Heck

DIRECTOR OF EUROPEAN MARKETING AND PR
Martin Schneider

MARKETING & PUBLIC RELATIONS
John Murphy, Emily Britt, Wolfgang Ebert,
Katja Torrini, Stephanie Hattenberger,
Cecile Camicades, Susana Gonzáles,
Vincent van Benten, Kalle Lagerroos

MARKETING & SALES
Peter Stone, Martin Schneider, Hans-Jürgen Kohrs,
Yutaka Suzuki, Paul Groen, Kenneth Klingborg,
Ella Siebert

SPECIAL THANKS TO
Achim Amann, Ralph Champeau, Martine Saunders,
Michael Rotchell, Richard Jones, Martin Kreischer,
everyone @ KOE and Yukako Hamaguchi (CS Division)

Artworks & Printdesign

RANDEL KG – HAMBURG
Rainer Stoltz, Matthias 'Der Don' Fautz,
Kai Jayson Daßbeck and Allison Perry

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

080729

KONAMI®

DISTRIBUTED BY KONAMI OF EUROPE

KONAMI, the KONAMI logo, CASTLEVANIA and HARMONY OF DISSONANCE are trademarks of KONAMI CORPORATION.
© 1986 2002 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo.

PRINTED IN JAPAN